GAME BOY ADVANCE™

AGB-B62P-EUR

MILLIPEDE®

SUPER BREAKOUT®

LUNAR LANDER®

INSTRUCTION BOOKLET

DSI GAMES

ZOO Digital Publishing

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS

ENGLISH

GETTING STARTED 4
MILLIPEDE® 5
SUPER BREAKOUT® 6
LUNAR LANDER® 8

GETTING STARTED

Correctly insert the Millipede®, Super Breakout® and Lunar Lander® Game Pak into your Game Boy Advance™ system. Switch the Game Boy Advance™ on. The title screen should appear. If the title screen fails to appear, return to step 1.

WARNING : Inserting a Game Pak when the system is already on might result in damage to the Game Pak.

TITLE SCREEN

Press START from the Title Screen to begin the game.

MAIN MENU

Millipede®, Super Breakout® and Lunar Lander® are all readily accessible from the Main Menu.

CONFIGURATION

The first thing you'll need to do is set the starting score for each game. This sets the score that you start your game with, and as a result, the level that you begin at. The higher the starting score, the faster and harder the game is to begin with.

MILLIPEDE®

There are four starting scores to select from: 00, 15000, 30000 and 45000. 00 being the easiest and 45000 the hardest.

THE GAME

The aim of Millipede is to blast into oblivion the menacing insects that continually move from the top of the screen. Every time you shoot part of the millipede, it splits into multiple parts, causing further shoot 'em up confusion as the screen fills with multi-legged terror. To cause further problems, mushrooms serve as shields in between your bullets and the millipede. Oh, and did we mention the spiders that crawl around the bottom of the screen and make life even harder?

The excitement begins as soon as your Archer appears. The first millipede begins its treacherous path through the mushroom field. The Archer can be moved up or down and side-to-side for maximum firing versatility. You must destroy mushrooms to get a clean shot at the millipede and other targets. When the millipede runs into a mushroom, it turns and moves down another row. If you hit one of the millipede segments, the millipede splits into two separate bodies and keeps coming. If the millipede, or any portion of it, reaches the bottom of the screen without being destroyed, it turns back and heads up the screen. To add increasing challenge, a spider moves across the screen in a random up and

down pattern. The spider can destroy you as well as any mushrooms it passes over. The spider crawls very quickly later in the game so watch out.

Should you manage to shoot away most of the mushrooms near you, a flea will start bugging you. It drops straight down, creating mushrooms as it falls. Sometimes an earwig will scurry across the battlefield, poisoning every mushroom it touches. Poisoned mushrooms are a different color to the rest of the mushrooms. When the millipede bumps into a poisoned mushroom, it goes wild and plunges straight through the field of mushrooms toward you.

IN-GAME CONTROLS

GAME CONTROLS	ACTIONS
Control Pad Up	Move Up
Control Pad Down	Move Down
Control Pad Left	Move Left
Control Pad Right	Move Right
A Button	Fire
B Button	Not Available

SUPER BREAKOUT®

There are three types of game types to select from: Cavity, Double and Progressive. You may also change the number of balls per game to either 3 or 5 balls per game.

THE GAME

The object of Super Breakout® is to demolish rows of colored bricks by bouncing a ball off your bat. Each time you hit a brick with the ball, you score the appropriate number of points and the brick disappears. Once the ball breaks through, it rebounds between the top of the wall and the top of the screen, knocking out bricks until it breaks back through to the bottom of the wall. Failure to return the ball will result in loss of life.

GAME TYPES

- CAVITY: Within the rows of bricks are two trapped balls. Your objective is to destroy all the bricks, releasing the trapped balls in the process. By keeping all of the balls in play, you will score more points for each brick removed.

- DOUBLE: Double is played the same way as normal Super Breakout® games. The only difference is that you have two bats, one above the other, and two balls. Again, the object is to remove all the bricks.

- PROGRESSIVE: In the Progressive game, you are faced with rows of bricks that move down the screen towards your bat. Your objective is to keep going as long as possible, removing bricks from the oncoming walls.

IN-GAME CONTROLS

The game is played using the following controls:

GAME CONTROLS	ACTIONS
Control Pad Up	Not Available
Control Pad Down	Not Available
Control Pad Left	Move Left
Control Pad Right	Move Right
A Button	Release Ball
B Button	Not Available
L Button	Not Available
R Button	Not Available
START	Pause Game
Select	Quit Game

LUNAR LANDER®

OPTIONS MENU

Before starting Lunar Lander®, you may configure the game options from the Options Menu. Here you may choose the amount of fuel that you have available at the start of the game. Fuel amounts can be set to 450 units, 600 units, 750 units, 900 units, 1100 units, 1300 units, 1550 units and 1800 units.

STARTING THE GAME

Upon starting a game, you are presented with the Mission Select menu. This shows the different missions that you may take. Each mission has different effects on how the spaceship can be maneuvered.

THE GAME

The objective of the game is to safely land the Lander on the surface of the Moon. You can land on any flat area, but some areas have multipliers below them. Landing on one of these increases the score by the amount shown. In order to land successfully, the Lander must be moving below certain speeds. If the Lander is dropping more than 15 speed units downwards or 31 speed units horizontally, a crash will occur.

Below these speeds, damage to the Lander will occur if still moving too fast and fuel units may be lost. The lower the speed in any direction, the better the landing and the more points you will be awarded for it.

If you think that you are about to crash, pressing the B button will activate the 'Panic Maneuver' and will try to thrust you away from danger. You can continue making attempts at landing until all of your fuel has been used up.

IN-GAME CONTROLS

The game is played using the following controls:

GAME CONTROLS	ACTIONS
Control Pad Up	Not Available
Control Pad Down	Not Available
Control Pad Left	Rotate Ship Left
Control Pad Right	Rotate Ship Right
A Button	Thrust
B Button	Panic Maneuver
L Button	Increase Thrust
R Button	Decrease Thrust
START	Pause Game
Select	Quit Game

CREDITS

ZOO Digital Publishing

DEVELOPMENT MANAGER ..... Patrick Armstrong
PRODUCTION DIRECTOR ..... Peter Dalton
PRODUCTION COORDINATOR ..... Stuart Green
SALES ..... Barry Hatch
PR MANAGER ..... Martin Kitney
SENIOR PRODUCT MANAGER ..... Rob Bartholomew
PRODUCT MANAGER ..... Suzanne Taylor
MARKETING ASSISTANT ..... Penny Allchurch

DEVELOPED BY ..... EC-Interactive Ltd.
MD ..... Rupert Young
PRODUCER ..... Sharad Chaturvedi
PROGRAMMER ..... Gavin Wade
..... Rajesh G S
GRAPHIC ARTISTS ..... Tiago Karita
..... Ivan Pederson
MUSIC AND SOUND EFFECTS ..... John Cleasby
TESTERS ..... Nagraj Bitla
..... Jaydeep Sarkar
..... Stuart Appleton
..... Len Letut
PUBLISHED BY ..... Destination Software Inc
VP OF DEVELOPMENT ..... Paul Tresise
SENIOR DEVELOPMENT DIRECTOR ..... Gareth Luke
Credits ..... ATARI
Special Thanks to: ..... Jon Leach, Steve Bercu,
..... Wim Stock, Nicolas Beraudo

WARRANTY

DESTINATION SOFTWARE, INC. 90 DAY WARRANTY

DESTINATION SOFTWARE, INC. (DESTINATION) warrants to the original purchaser only of this DESTINATION software product that the medium on which this software program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase.

This DESTINATION software program is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and DESTINATION is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. DESTINATION agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any DESTINATION software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Centre.

Replacement of the game pak, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the game pak) is the extent of our liability.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the DESTINATION software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE DESTINATION. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL DESTINATION BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS DESTINATION SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from Country to Country.

This warranty shall not be applicable to the extent that any provision of this warranty is prohibited by any national or international law which cannot be pre-empted.

Repairs/Service after expiration of Warranty - If your game pak requires repair after expiration of the 90-day warranty period, you may contact the Consumer Service Department at the number listed below. You will be advised of theestimated cost of repair and the shipping instructions.

CUSTOMER SUPPORT

If you are experiencing problems or technical difficulties with this game please contact us on:
Telephone: +44 (0) 114 241 3736 Email: customersupport@zoodigitalpublishing.com
Our phone lines are open from 10.00am to 4.30pm, and a 24-hr answer machine is in operation should you wish to record a message outside these hours.

TABLE DES MATIERES

FRANÇAIS

PRÉPARATIFS 14
MILLIPEDE® 15
SUPER BREAKOUT® 17
LUNAR LANDER® 19

PRÉPARATIFS

Insérer correctement la cartouche de Millipede®, Super Breakout® et Lunar Lander® dans le Game Boy Advance™. Allumer le Game Boy Advance™ (interrupteur sur ON). L'écran de titre devrait s'afficher (dans le cas contraire, revenir à la première étape).
ATTENTION : insérer une cartouche alors que le Game Boy Advance™ est déjà allumé peut endommager la cartouche.

ÉCRAN DE TITRE

Pour commencer à jouer, appuyer sur START à partir de l'écran de titre.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal permet d'accéder à Millipede®, Super Breakout® et Lunar Lander®.

CONFIGURATION

Après avoir choisi un jeu, la première tâche consiste à le configurer. Ceci définit le score initial et, par conséquent, le niveau initial. Plus le score initial sera élevé, plus la partie sera difficile et rapide dès son lancement.

MILLIPEDE®

Il est possible de sélectionner l'un des quatre scores initiaux suivants : 00, 15000, 30000 et 45000 (00 étant le plus facile et 45000 le plus difficile).

LE JEU

L'objectif de Millipede® consiste à détruire l'insecte menaçant qui se déplace constamment à partir du haut de l'écran. Chaque fois que le corps de l'insecte est touché, il se brise en plusieurs morceaux qui augmentent la confusion car l'écran se remplit d'horreurs multipattes. Pour compliquer encore les choses, les champignons font office de boucliers entre les projectiles du joueur et l'insecte. Oh, et avons-nous aussi mentionné les araignées qui se déplacent dans le bas de l'écran et rendent la vie encore plus difficile ?

L'excitation commence dès l'apparition de l'archer du joueur. La première scolopendre commence à se déplacer parmi les champignons. Il est possible de déplacer l'archer vers le haut ou le bas et de gauche à droite afin de disposer du plus grand nombre d'occasions de tirer. Il faut détruire les champignons pour obtenir une ligne de tir dégagée sur la scolopendre et d'autres cibles. Lorsque la scolopendre rencontre un champignon, elle tourne et descend d'une rangée. Si le joueur atteint l'un des segments de la scolopendre, elle se sépare en deux et continue d'approcher. Si la scolopendre ou l'une de ses portions atteint le bas de l'écran sans avoir été détruite, elle fait demi-tour et repart vers le haut de l'écran. Afin d'augmenter la difficulté, une araignée se déplace sur l'écran selon un chemin

aléatoire vertical. L'araignée est capable de détruire les champignons sur lesquels elle passe, mais aussi de détruire le joueur. Attention : l'araignée se déplace de plus en plus rapidement au fil de la partie.

Si le joueur parvient à détruire la plupart des champignons proches de lui, une puce commencera à venir l'ennuyer. Elle descend tout droit, créant des champignons pendant sa chute. Parfois, un perce-oreille s'aventurera sur le terrain, empoisonnant chaque champignon qu'il touche. Les champignons empoisonnés sont d'une couleur différente. Si la scolopendre touche un champignon empoisonné, elle devient folle et plonge vers le joueur à travers le champ de champignons.

COMMANDES DE JEU

COMMANDES DE JEU	ACTIONS
Manette + vers le haut	Déplacement vers le haut
Manette + vers le bas	Déplacement vers le bas
Manette + vers la gauche	Déplacement vers la gauche
Manette + vers la droite	Déplacement vers la droite
Bouton A	Tir
Bouton B	Sans effet

SUPER BREAKOUT®

Il existe trois types de partie à sélectionner : Cavity (Cavité), Double et Progressive. Il est également possible de choisir le nombre de balles par partie : 3 ou 5.

LE JEU

L'objectif de Super Breakout® consiste à détruire des rangées de briques colorées en faisant rebondir une balle à l'aide de la raquette (ou batte). Lorsqu'une brique est touchée par la balle, le joueur marque un certain nombre de points et la brique disparaît. Une fois que la balle a percé le mur de briques, elle rebondit entre le sommet du mur et le haut de l'écran, cassant des briques jusqu'à ce quelle franchisse le mur dans l'autre sens et redescende vers la raquette. Ne pas parvenir à relancer la balle fait perdre une vie.

TYPES DE PARTIE

- CAVITY (Cavité) : deux balles sont piégées au sein des rangées de briques. L'objectif est de détruire toutes les briques en libérant au passage les balles piégées. Garder toutes les balles en jeu augmente le score de chaque brique détruite.

- DOUBLE : le mode de fonctionnement est similaire à celui des parties normales de Super Breakout®. La seule différence tient à la présence de deux raquettes superposées et de deux balles. Ici encore, l'objectif est de détruire toutes les briques.

• PROGRESSIVE : lors d'une partie progressive, le joueur affronte des rangées de briques qui descendent sur l'écran et se rapprochent de sa raquette. L'objectif est de tenir le plus longtemps possible en détruisant les briques des murs qui se rapprochent.

COMMANDES DE JEU

Le jeu utilise les commandes suivantes :

COMMANDES DE JEU	ACTIONS
Manette + vers le haut	Sans effet
Manette + vers le bas	Sans effet
Manette + vers la gauche	Déplacement vers la gauche
Manette + vers la droite	Déplacement vers la droite
Bouton A	Libération de la balle
Bouton B	Sans effet
Bouton L	Sans effet
Bouton R	Sans effet
START	Pause
SELECT	Quitter la partie

LUNAR LANDER®

MENU DES OPTIONS

Avant de lancer Lunar Lander®, il est possible de le configurer dans le menu des options. Ceci permet de choisir la quantité de carburant disponible en début de partie : 450, 600, 750, 900, 1100, 1300, 1550 ou 1800 unités.

LANCEMENT DU JEU

Lors du lancement d'une partie, le menu de sélection de mission s'affiche. Il présente les diverses missions envisageables. Chaque type de mission influe sur les manœuvres du vaisseau.

LE JEU

L'objectif du jeu est de poser le Lander à la surface de la lune. Tout endroit plat convient, mais certaines zones recouvrent des multiplicateurs ; s'y poser augmente le score du coefficient indiqué. Pour se poser en sûreté, le Lander doit respecter des limites de vitesse. Si sa vitesse verticale est supérieure à 15 unités ou sa vitesse horizontale à 31 unités, il se crashera.

En deçà de ces vitesses, le Lander subit des dégâts et risque de perdre des unités de carburant s'il reste trop rapide. Plus la vitesse est faible dans chaque direction, meilleurs seront l'alunissage et le score.

En cas de crash imminent, il suffit d'appuyer sur le bouton B pour activer la « manœuvre de panique » et remonter hors de danger. Il est possible de continuer de tenter de se poser Commandes de jeuant.

COMMANDES DE JEU

Le jeu emploie les commandes suivantes :

COMMANDES DE JEU	ACTIONS
Manette + vers le haut	Sans effet
Manette + vers le bas	Sans effet
Manette + vers la gauche	Rotation du vaisseau vers la gauche
Manette + vers la droite	Rotation du vaisseau vers la droite
Bouton A	Poussée
Bouton B	Manœuvre de panique
Bouton L	Augmentation de la poussée
Bouton R	Réduction de la poussée
START	Pause
SELECT	Quitter la partie

GARANTIE LIMITEE

DESTINATION SOFTWARE, INC. GARANTIE DE 90 JOURS

DESTINATION SOFTWARE, INC. (DESTINATION) garantit à l'acheteur de ce logiciel DESTINATION, et à lui exclusivement, que le support sur lequel ce logiciel est enregistré ne présente pas de défaut de fabrication, et ce pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel DESTINATION est vendu "tel quel", sans garantie expresse ou implicite de quelque sorte que ce soit, et DESTINATION ne peut être tenu pour responsable de pertes ou de dégâts causés par l'utilisation de ce programme. DESTINATION accepte, pendant une période de quatre vingt dix (90) jours, de réparer ou de remplacer, à sa discrétion et sans ajout de frais, tout produit logiciel DESTINATION, frais d'envoi payés, contre présentation d'une preuve d'achat, dans son centre de service Usine.
Le remplacement de la cartouche, sans frais pour l'acheteur d'origine (hormis les frais d'envoi de la cartouche) constitue la limite de notre garantie. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'applique pas et devient caduque dans le cas où le produit logiciel DESTINATION a subi une détérioration, a été utilisé de manière non conventionnelle, maltraité ou négligé. CETTE GARANTIE VAUT POUR TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE AUTRE RÉCLAMATION, DE QUELQUE NATURE QUELLE SOIT, NE PEUT ÊTRE PORTÉE CONTRE DESTINATION. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES QUI POURRAIENT S'APPLIQUER À CE PRODUIT LOGICIEL, À L'INCLUSION DES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET DE SON ADAPTATION À UNE UTILISATION PARTICULIÈRE, SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS MENTIONNÉE PLUS HAUT. EN AUCUNE AUTRE CIRCONSTANCE DESTINATION NE POURRA ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE DE TOUS DÉGÂTS PARTICULIERS CAUSÉS DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT PAR LA SIMPLE POSSESSION, L'UTILISATION, OU PAR LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL DESTINATION.

Les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou limitations de garantie concernant les dégâts causés directement ou indirectement ne sont pas reconnues dans certains pays et pourraient ne pas s'appliquer dans votre cas. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, qui peuvent varier de pays à pays.

Les limites de validité de cette garantie s'appliquent sous la condition qu'aucune des dispositions de cette garantie ne contrevienne à des lois et règlements nationaux ou internationaux déjà en vigueur.

Réparations/Assistance après la date d'expiration de la garantie – Si votre cartouche nécessite des réparations après l'expiration du délai de garantie de 90 jours, vous pouvez contacter le service clientèle au numéro fourni ci-dessous. Une estimation des frais de réparation et de transport vous sera communiquée.

SOUTIEN TECHNIQUE

Si vous rencontrez des difficultés techniques avec ce jeu, vous pouvez nous contacter :
Téléphone : +44 (0) 114 241 3736 Courriel : customersupport@zoodigitalpublishing.com
Nos lignes téléphoniques sont ouvertes de 10h00 à 16h30. Un service de messagerie téléphonique est ouvert 24 heures sur 24 si vous souhaitez nous laisser un message en dehors des heures ouvrées.

NOTES

SOMMARIO

ITALIANO

PREPARATIVI 24
MILLIPEDE® 25
SUPER BREAKOUT® 27
LUNAR LANDER® 29

PREPARATIVI

Inserisci correttamente la cassetta di gioco Millipede®, Super Breakout®, e Lunar Lander® nel Game Boy Advance™ e accendilo. A questo punto apparirà lo schermo del titolo. Se non appare, torna alla fase precedente.
ATTENZIONE: se inserisci una cassetta di gioco quando la console è già accesa, potresti danneggiare la cassetta di gioco.

SCHERMO DEL TITOLO

Premi START dallo schermo del titolo per iniziare a giocare.

MENU PRINCIPALE

Millipede®, Super Breakout® e Lunar Lander® sono accessibili dal menu principale.

CONFIGURAZIONE

La prima cosa da fare è impostare il punteggio di partenza per ciascun gioco. In altre parole, puoi scegliere il punteggio con cui inizi a giocare, e di conseguenza, anche del livello. Più alto è il punteggio iniziale e più veloce e difficile è il gioco.

MILLIPEDE®

All'inizio ci sono quattro punteggi da scegliere: 00, 15000, 30000 e 45000. 00 è il più facile, mentre 45000 è il più difficile.

IL GIOCO

Lo scopo di Millipede® è di distruggere il minaccioso insetto che avanza senza sosta dalla parte alta dello schermo. Ogni volta che colpisci una parte del millepiedi, l'insetto si divide in più parti: a questo punto, prendere la mira su uno schermo pieno zeppo di pezzi d'insetto sarà difficilissimo. A complicare le cose ci pensano i funghi, che diventeranno degli scudi tra i tuoi proiettili e il millepiedi. E che dire poi dei ragni che popolano minacciosi la parte inferiore dello schermo, rendendo la vita impossibile?

La parte più divertente inizia quando appare il tuo Arciere. Il primo millepiedi avanza pericolosamente attraversando il campo di funghi. L'arciere, che può essere spostato in su o in giù e a destra e a sinistra, ha un'ottima versatilità di mira. Devi distruggere i funghi per poter colpire il millepiedi e gli altri bersagli senza ostacoli. Quando il millepiedi trova un fungo, si gira e si sposta in basso di una linea. Se colpisci uno dei segmenti del millepiedi, il millepiedi si divide in due parti separate e continua ad avanzare. Se il millepiedi, o qualsiasi dei suoi segmenti, raggiunge la parte inferiore dello schermo senza essere distrutto, si gira e si dirige verso la parte superiore. A rendere la sfida più entusiasmante, un ragno si metterà ad attraversare lo schermo in su e in giù, in maniera casuale. Il ragno può

distruggere te e qualsiasi fungo quando ci passa sopra. Questo insetto avanza rapidamente nel gioco, quindi fai attenzione!

Quando riesci ad eliminare la maggior parte dei funghi vicini, comparirà una pulce che inizierà a darti fastidio. Scenderà in basso, creando man mano dei funghi. A volte, una forbicina sfrecerà sul campo di battaglia e avvelenerà ogni fungo che tocca. I funghi avvelenati sono di colore diverso dagli altri. Quando il millepiedi s'imbatte in uno di questi funghi velenosi, impazzirà e si lancerà in picchiata verso di te.

COMANDI DI GIOCO

COMANDI DI GIOCO	EFFETTO
Pulsantiera di comando in alto	Spostati in alto
Pulsantiera di comando in basso	Spostati in basso
Pulsantiera di comando a sinistra	Spostati a sinistra
Pulsantiera di comando a destra	Spostati a destra
Pulsante A	Spara
Pulsante B	Non utilizzato

SUPER BREAKOUT®

Sono disponibili tre modalità di gioco: Cavità (cavità), Double (doppio) e Progressive (progressiva). Puoi anche decidere il numero di palline per ciascun gioco: 3 o 5.

IL GIOCO

Lo scopo di Super Breakout® è di demolire linee di mattoncini colorati lanciandoci contro una pallina con la tua mazza. Ogni volta che colpisci un mattoncino con la pallina, otterrai un certo numero di punti e il mattoncino sparirà. Quando la pallina passa oltre il muro, rimbalza tra la parte alta del muro e la parta alta dello schermo, spaccando mattoncini finché non ritorna nella parte inferiore del muro. Se non riesci a parare la pallina quando torna verso la parte inferiore dello schermo, perderai una vita.

MODALITÀ DI GIOCO

- CAVITY: all'interno delle linee di mattoncini sono intrappolate due palline. Lo scopo è di distruggere tutti i mattoncini, liberando le palline intrappolate. Se tieni tutte le palline in gioco, otterrai più punti per ciascun mattoncino eliminato.

- DOUBLE: Double funziona come i normali giochi Super Breakout®. L'unica differenza è che hai due mazze, una sull'altra, e due palline. Lo scopo è sempre di rimuovere tutti i mattoncini.

- PROGRESSIVE: in questa modalità, le linee di mattoncini scendono dalla parte superiore dello schermo verso la tua mazza. Lo scopo è di resistere il più possibile, eliminando i mattoncini dai muri che avanzano.

COMANDI DI GIOCO

Nel gioco si usano i seguenti comandi:

COMANDI DI GIOCO	EFFETTO
Pulsantiera di comando in alto	Non utilizzato
Pulsantiera di comando in basso	Non utilizzato
Pulsantiera di comando a sinistra	Spostati a sinistra
Pulsantiera di comando a destra	Spostati a destra
Pulsante A	Lancia la pallina
Pulsante B	Non utilizzato
Pulsante L	Non utilizzato
Pulsante R	Non utilizzato
START	Metti in pausa
SELECT	Esci dal gioco

LUNAR LANDER®

MENU DELLE OPZIONI

Prima di iniziare a giocare a Lunar Lander®, puoi impostare le opzioni di gioco dal menu Options (opzioni). Qui puoi scegliere la quantità di carburante con cui iniziare il gioco. La quantità di carburante può essere impostata su 450 unità, 600 unità, 750 unità, 900 unità, 1100 unità, 1300 unità, 1550 unità e 1800 unità.

INIZIARE A GIOCARE

Quando inizi a giocare, ti verrà presentato il menu Mission Select (scegli missione). In questo menu troverai le diverse missioni disponibili. Ciascuna missione ha diversi effetti sul modo di manovrare la navicella spaziale.

IL GIOCO

Lo scopo del gioco è di far atterrare il Lander sano e salvo sulla Luna. Puoi atterrare su qualsiasi superficie piana, ma alcune aree sono indicate da un fattore di moltiplicazione. Se atterri su una di queste aree, il tuo punteggio verrà moltiplicato per quel fattore. Per atterrare senza problemi, il Lander deve viaggiare entro una certa velocità. Se il Lander avanza ad oltre 15 unità di velocità verso il basso o oltre 31 unità di velocità orizzontalmente, si fracasserà al suolo.

Sotto queste velocità, il Lander verrà danneggiato se continua a spostarsi troppo rapidamente e le unità di carburante potrebbero andare perse. Minore è la velocità in

qualsiasi direzione, migliore è l'atterraggio e maggiore è il numero di punti che ti verranno attribuiti. Se stai per fracassarti al suolo, premi il pulsante B per attivare la "manovra panico" che proverà a spingerti via dal pericolo. Puoi continuare a fare tentativi di atterraggio finché il carburante non si esaurisce.

If you think that you are about to crash, pressing the B button will activate the 'Panic Maneuver' and will try to thrust you away from danger. You can continue making attempts at landing until all of your fuel has been used up.

COMANDI DI GIOCO

Nel gioco si usano i seguenti comandi:

COMANDI DI GIOCO	EFFETTO
Pulsantiera di comando in alto	Non utilizzato
Pulsantiera di comando in basso	Non utilizzato
Pulsantiera di comando a sinistra	Ruota la navicella a sinistra
Pulsantiera di comando a destra	Ruota la navicella a destra
Pulsante A	Spinta
Pulsante B	Manovra panico
Pulsante L	Aumenta spinta
Pulsante R	Diminuisci spinta
START	Metti in pausa
SELECT	Esci dal gioco

GARANZIA LIMITATA

DESTINATION SOFTWARE, INC. GARANZIA DI 90 GIORNI

DESTINATION SOFTWARE, INC. (DESTINATION) garantisce unicamente all'acquirente originale di questo prodotto software DESTINATION che il supporto su cui è registrato questo programma software è esente da difetti di materiale o di lavorazione per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto.

Questo programma software DESTINATION è venduto "com'è", senza garanzia espressa o implicita di alcun tipo, e DESTINATION non è responsabile per perdite o danni di qualsiasi genere derivanti dall'utilizzo di questo programma. DESTINATION concede un periodo di novanta (90) giorni in cui riparerà o sostituirà, a sua scelta e gratuitamente, qualsiasi prodotto software DESTINATION inviato, con spese postali pagate e con prova della data d'acquisto, al suo centro di assistenza presso la fabbrica.

La nostra responsabilità è limitata alla sostituzione della cassetta di gioco all'acquirente originale senza alcun addebito (salvo il costo della restituzione della cassetta di gioco stessa).

Questa garanzia non è applicabile al normale deterioramento. Questa garanzia non sarà applicabile e non sarà valida se il difetto nel prodotto software DESTINATION deriva da uso inappropriato o irragionevole, maltrattamento o negligenza. QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE QUALSIASI ALTRA GARANZIA, E NESSUN'ALTRA DICHIARAZIONE O PRETESA DI QUALSIASI NATURA VINCOLERÀ O IMPEGNERÀ DESTINATION. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, INCLUSE LE GARANZIE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE, SONO LIMITATE AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI DESCRITTO PRECEDENTEMENTE. IN NESSUN CASO DESTINATION SARÀ RESPONSABILE DI QUALSIASI DANNO SPECIALE, INCIDENTALE O CONSEQUENZIALE DERIVATO DAL POSSESSO, UTILIZZO O MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE DESTINATION.

Alcune nazioni non ammettono limitazioni sulla durata di una garanzia implicita e/o esclusioni o limitazioni sui danni incidentali o consequenziali e, quindi, è possibile che le limitazioni e/o esclusioni di responsabilità di cui sopra non siano applicabili a lei. Questa garanzia le riconosce specifici diritti, e potrebbe avere anche altri diritti che variano da paese a paese.

Questa garanzia non sarà applicabile nel caso in cui qualsiasi clausola della stessa sia proibita da una legge nazionale o internazionale che non può essere pregiudicata.

Riparazioni/assistenza dopo la scadenza della garanzia – Se la sua cassetta di gioco richiede riparazioni dopo la scadenza del periodo di garanzia di 90 giorni, può contattare il dipartimento di assistenza al consumatore al numero qui sotto. Le verranno comunicati il costo previsto per la riparazione e le istruzioni per l'invio.

SOSTEGNO TECNICO

In caso di problemi o difficoltà tecniche con il gioco, contattateci:
Telefono: +44 (0) 114 241 3736 E-mail: customersupport@zoodigitalpublishing.com
I nostri operatori sono a Vostra disposizione dalle 10.00 alle 16.30. Una segreteria telefonica è attiva 24 ore al giorno se desiderate lasciare un messaggio fuori da questi orari.

NOTES

INHALT **DEUTSCH**

BEVOR SIE BEGINNEN 34
MILLIPEDE® 35
SUPER BREAKOUT® 37
LUNAR LANDER® 39

BEVOR SIE BEGINNEN

Stecken Sie das Millipede®, Super Breakout® und Lunar Lander®-Spielmodul richtig in Ihr Game Boy Advance™-System. Schalten Sie den Game Boy Advance™ an. Daraufhin sollte der Titelbildschirm erscheinen. Kehren Sie zu Schritt 1 zurück, wenn dies nicht der Fall ist.

WARNUNG: Wenn Sie ein Spielmodul bei laufendem System in das Gerät stecken, könnte das Spielmodul dadurch beschädigt werden.

TITELBILDSCHIRM

Drücken Sie im Titelbildschirm zum Start des Spiels auf START.

HAUPTMENÜ

Millipede®, Super Breakout® und Lunar Lander® sind alle jederzeit über das Hauptmenü aufrufbar.

KONFIGURATION

Als Erstes müssen Sie für jedes Spiel den Anfangspunktestand auswählen. Dadurch werden die Punkte festgelegt, mit denen Sie das Spiel beginnen. Dies wirkt sich auch auf den Startlevel aus. Je höher der Anfangspunktstand, umso schneller und schwieriger beginnt das Spiel.

MILLIPEDE®

Sie haben die Auswahl zwischen vier Anfangspunkteständen: 00, 15000, 30000 und 45000. 00 ist am leichtesten, 45000 am schwersten.

DAS SPIEL

Das Ziel von Millipede® ist es, das sich ständig bewegende, bedrohliche Insekt über den Haufen zu schießen. Jedes Mal, wenn Sie einen Teil des Tausendfüßlers treffen, zerspringt er in mehrere Teile. Dadurch wird der Bildschirm nur noch weiter mit vielfüßigem Terror füllt, den es abzuschießen gilt. Pilze, die als Schilde zwischen Ihren Geschossen und dem Tausendfüßler fungieren, sorgen für zusätzliche Probleme. Oh, haben wir eigentlich schon die Spinnen erwähnt, die am Boden herumkriechen und Ihnen das Leben noch schwerer machen?

Der Spaß beginnt, sobald Ihr Bogenschütze erscheint. Der erste Tausendfüßler macht sich heimtückisch auf den Weg durch das Pilzfeld. Der Bogenschütze kann für maximale Schussflexibilität nach oben oder unten sowie seitwärts bewegt werden. Um ein freies Schussfeld auf den Tausendfüßler und andere Ziele zu bekommen, müssen Sie Pilze zerstören. Wenn der Tausendfüßler auf einen Pilz trifft, dreht er um und schlängelt sich eine andere Spalte hinunter. Wenn Sie ein Segment des Tausendfüßlers treffen, spaltet er sich in zwei separate Körper auf und setzt seine Bewegung fort. Wenn der Tausendfüßler – bzw. ein Teil davon – die Bildschirmunterseite erreicht, dreht er um und schlängelt sich

wieder den Bildschirm hinauf. Zur Erschwerung des Spiels bewegt sich auf dem Bildschirm eine Spinne, die einem zufälligen Bewegungsmuster folgt. Sie können sowohl von der Spinne vernichtet werden als auch von den Pilzen, über die sie läuft. Im späteren Spielverlauf krabbelt die Spinne sehr schnell, also passen Sie gut auf!

Wenn Sie es schaffen, die meisten Pilze in Ihrer Nähe abzuschießen, wird Ihnen ein Floh auf die Pelle rücken. Er lässt sich direkt nach unten fallen und erzeugt dabei neue Pilze. Manchmal wird außerdem ein Skorpion über das Schlachtfeld huschen und dabei jeden Pilz vergiften, den er berührt. Vergiftete Pilze unterscheiden sich farblich von den restlichen Pilzen. Wenn der Tausendfüßler auf einen vergifteten Pilz trifft, dreht er durch und stürzt direkt durch das Pilzfeld auf Sie zu!

IN-GAME-SPIELSTEUERUNG

TASTE/KNOPF	AKTION
Steuerkreuz Oben	Nach oben
Steuerkreuz Unten	Nach unten
Steuerkreuz Links	Nach links
Steuerkreuz Rechts	Nach rechts
A-Knopf	Feuern
B-Knopf	Nicht belegt

SUPER BREAKOUT®

Ihnen stehen drei verschiedene Spielmodi zur Auswahl: Cavity (Höhle), Double (Doppelt) und Progressive (Progressiv). Außerdem können Sie die Anzahl der Bälle pro Spiel auf 3 oder 5 einstellen.

DAS SPIEL

Das Ziel von Super Breakout® ist es, farbige Ziegelmauern mittels eines Balles zu zerstören, den Sie von Ihrem Schläger abprallen lassen. Jedes Mal, wenn Sie einen Ziegelstein mit dem Ball treffen, verschwindet der Ziegelstein und Sie bekommen die entsprechenden Punkte gutgeschrieben. Hat der Ball erst einmal die Ziegelmauern durchbrochen, prallt er zwischen der obersten Ziegelmauer und der Bildschirmoberseite hin und her, bis er durch die Zerstörung weiterer Ziegel die Ziegelmauer in entgegengesetzter Richtung erneut durchbricht. Wenn Sie den Ball nicht zurückspielen können, verlieren Sie ein Leben.

SPIELMODI

- CAVITY (HÖHLE): Zwischen den Ziegelmauern sind zwei Bälle gefangen. Ihre Aufgabe ist es, alle Ziegelsteine zu zerstören und dabei die gefangenen Bälle zu befreien. Indem Sie sämtliche Bälle im Spiel halten, erhalten Sie für jeden zerstörten Ziegelstein mehr Punkte.

- DOUBLE (DOPPELT): Double (Doppelt) wird genauso wie ein normales Super Breakout®-Spiel gespielt. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Sie über zwei Schläger (einer über dem anderen) und zwei Bälle verfügen. Ihre Aufgabe besteht wieder in der Zerstörung sämtlicher Ziegelsteine.

· PROGRESSIVE (PROGRESSIV): Im Spielmodus Progressive (Progressiv) werden Sie mit Ziegelmauern konfrontiert, die sich bildschirmabwärts auf Ihren Schläger zu bewegen. Ihre Aufgabe ist es, solange wie möglich auszuhalten und dabei Ziegelsteine aus den sich nähernden Mauern herauszuschießen.

IN-GAME-SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird mit den folgenden Tasten und Knöpfen gespielt:

TASTE/KNOPF	AKTION
Steuerkreuz Oben	Nicht belegt
Steuerkreuz Unten	Nicht belegt
Steuerkreuz Links	Nach links
Steuerkreuz Rechts	Nach rechts
A-Knopf	Ball loslassen
B-Knopf	Nicht belegt
L-Knopf	Nicht belegt
R-Knopf	Nicht belegt
START	Spiel anhalten
SELECT	Spiel beenden

LUNAR LANDER®

MENÜ OPTIONEN

Bevor Sie Lunar Lander® starten, können Sie die Spieloptionen im Menü Optionen konfigurieren. Hier können Sie festlegen, wie viel Treibstoff Sie bei Spielbeginn zur Verfügung haben. Die Treibstoffmenge kann auf 450 Einheiten, 600 Einheiten, 750 Einheiten, 900 Einheiten, 1100 Einheiten, 1300 Einheiten, 1550 Einheiten und 1800 Einheiten eingestellt werden.

START DES SPIELS

Nach Aufruf des Spiels wird das Menü Missionsauswahl aufgerufen. Hier werden die verschiedenen spielbaren Missionen angezeigt. Jede Mission hat unterschiedliche Effekte auf die Manövrierbarkeit des Raumschiffes.

DAS SPIEL

Das Ziel des Spiels ist es, das Landefahrzeug sicher auf der Mondoberfläche zu landen. Sie können auf allen ebenen Flächen landen, unter denen sich manchmal Multiplikatoren befinden. Wenn Sie auf einem davon landen, erhöht dies die angezeigten Punkte. Für eine erfolgreiche Landung muss sich das Landefahrzeug mit einer bestimmten Geschwindigkeit bewegen. Wenn es schneller als mit 15 vertikalen oder 31 horizontalen Geschwindigkeitseinheiten fällt, stürzt es ab.

Unterhalb dieser Geschwindigkeiten wird das Landefahrzeug beschädigt, falls es sich

immer noch zu schnell bewegt; außerdem könnten Treibstoffeinheiten verloren gehen. Je geringer die Geschwindigkeit in jede Richtung ausfällt, umso besser wird die Landung und umso mehr Punkte werden Ihnen dafür gutgeschrieben.

Wenn Sie fürchten, gleich abzustürzen, können Sie durch Drücken des B-Knopfes das „Panikmanöver" aktivieren. Der Schub Ihres Nachbrenners bringt Sie dann aus der Gefahrenzone. Sie können Landeversuche unternehmen, bis Sie Ihren Treibstoff aufgebraucht haben.

IN-GAME-SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird mit den folgenden Tasten und Knöpfen gespielt:

TASTE/KNOPF	AKTION
Steuerkreuz Oben	Nicht belegt
Steuerkreuz Unten	Nicht belegt
Steuerkreuz Links	Schiff nach links rotieren
Steuerkreuz Rechts	Schiff nach rechts rotieren
A-Knopf	Schub
B-Knopf	Panikmanöver
L-Knopf	Schub erhöhen
R-Knopf	Schub verringern
START	Spiel anhalten
SELECT	Spiel beenden

BEGRENZTE GARANTIE

DESTINATION SOFTWARE, INC. 90-TAGE-GARANTIE

DESTINATION SOFTWARE, INC. (DESTINATION) garantiert dem Erstkäufer ausschließlich dieses DESTINATION-Softwareprodukts, dass das zur Aufnahme dieses Softwareprogramms verwandte Medium vom Kaufdatum an neunzig (90) Tage lang frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist.

Dieses DESTINATION-Softwareprogramm wird in seinem bestehenden Zustand verkauft und unterliegt keinerlei direkten oder indirekten Garantien. DESTINATION ist nicht haftbar für jegliche Verluste oder Schäden, die von der Benutzung dieses Programms herrühren. DESTINATION erklärt sich bereit, über eine Zeitspanne von neunzig (90) Tagen jedes DESTINATION-Softwareprodukt bei Anlieferung frei Haus und unter Nachweis des Kaufdatums in seinem Werksservicezentrum nach eigenem Ermessen gratis zu reparieren oder zu ersetzen.

Unsere Haftungspflicht umfasst maximal den kostenfreien Ersatz des Spielmoduls für den Erstkäufer (mit Ausnahme des Rücksendeportos für das Spielmodul) .

Diese Garantie gilt nicht für normale Abnutzung durch Gebrauch. Diese Garantie gilt nicht, wenn ein Defekt am DESTINATION-Softwareprodukt durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. DIESE GARANTIE STEHT FÜR ALLE ANDEREN GARANTIEN, UND KEINE ANDEREN REPRÄSENTATIONEN ODER ANSPRÜCHE JEGLICHER ART SIND FÜR DESTINATION VERPFLICHTEND ODER BINDEND. ALLE FÜR DIESES SOFTWAREPRODUKT GELTENDEN GARANTIEN, EINSCHLIESSLICH GARANTIEN AUF VERMARKTBARKEIT

UND EIGNUNG FÜR BESTIMMTE ZWECKE SIND AUF DIE OBEN ERWÄHNTE ZEITSPANNE DER NEUNZIG (90) TAGE BESCHRÄNKT. DESTINATION IST IN KEINEM FALL HAFTBAR FÜR JEGLICHE BESONDERE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE VON BESITZ, GEBRAUCH ODER FEHLFUNKTONEN DIESES DESTINATION-SOFTWAREPRODUKTS HERRÜHREN.

Einige Staaten erlauben keine Garantiezeitbeschränkungen und/oder Ausnahmen bzw. Beschränkungen von zufälligen oder Folgeschäden, daher könnten die oben genannten Ausnahmen bzw. Beschränkungen nicht auf Sie zutreffen. Diese Garantie gibt Ihnen bestimmte Rechte, und Sie können je nach Land auch andere Rechte haben.

Diese Garantie gilt nicht, wenn Teile dieser Garantie durch unumgängliche nationale oder internationale Gesetze aufgehoben werden.

Reparaturen/Service nach Ablauf der Garantie – Wenn Ihr Spielmodul nach dem Ablauf der 90-Tage–Garantiezeit repariert werden muss, können Sie sich über die unten aufgeführte Nummer an unseren Kundendienst wenden. Dort erfahren Sie die geschätzten Reparaturkosten sowie Anweisungen zum Versand.

TECHNISCHE STUTZE

Wenn Sie mit diesem Spiel Probleme oder technische Schwierigkeiten haben sollten, erreichen Sie uns unter:
Tel.-Nr.: +44 (0) 114 241 3736 E-Mail-Adresse: customersupport@zoodigitalpublishing.com
Unsere Telefone sind von 10:00 bis 16:30 Uhr GMT besetzt, und außerhalb dieser Geschäftszeiten können Sie rund um die Uhr eine Nachricht auf unserem Anrufbeantworter hinterlassen.

NOTES

ÍNDICE

ESPAÑOL

INICIO 44
MILLIPEDE® 45
SUPER BREAKOUT® 47
LUNAR LANDER® 49

INICIO

Inserta correctamente el cartucho de Millipede®, Super Breakout®, y Lunar Lander® en tu Game Boy Advance™. Enciende tu Game Boy Advance™. Aparecerá la pantalla inicial. Si no aparece la pantalla inicial, vuelve al paso 1.
ATENCIÓN : Si insertas un cartucho con el dispositivo encendido, podría dañarse.

PANTALLA INICIAL

Pulsa START en la pantalla inicial para empezar el juego.

MENÚ PRINCIPAL

*Puedes acceder a Millipede®, Super Breakout® y Lunar Lander® desde el Menú principal.

CONFIGURACIÓN

Lo primero que debes hacer es configurar el marcador inicial de cada partida. De esta forma se establece el número de puntos con los que empiezas la partida, y el nivel inicial. Cuanto mayor sea el marcador inicial, más rápido y complicado será el juego.

MILLIPEDE®

Puedes elegir de entre cuatro puntuaciones: 00, 15.000, 30.000 y 45.000. 00 es el modo más fácil y 45.000 el más difícil.

El juego
El objetivo de Millipede® consiste en hacer pedazos al insecto que no para de moverse por la parte superior de la pantalla. Cada vez que disparas a una parte del milpiés, se divide en muchas otras partes, provocando una gran confusión a medida que la pantalla se llena de bichos. Para complicar aún más las cosas, las setas hacen de escudo entre tus balas y el milpiés. ¡Por no hablar de las arañas que recorren la parte inferior de la pantalla y te lo ponen todavía más difícil!

La emoción comienza en cuanto aparece tu arquero. El primer milpiés comienza su arduo descenso a través del campo de setas. Puedes mover al arquero hacia arriba, hacia abajo y hacia los lados para apuntar mejor. Debes destruir las setas para tener a tiro al milpiés y otros objetivos. Cuando el milpiés se topa con una seta, gira y desciende una fila. Si alcanzas uno de los segmentos del milpiés, el bicho se divide en dos y sigue avanzando. Si el milpiés o parte de éste llega a la parte de abajo sin ser destruido, se da la vuelta y avanza hacia arriba. Para darle más emoción, hay una araña que se mueve arriba y abajo por la pantalla. La araña puede destruir las setas que atraviesa y también puede acabar contigo. La araña aumenta de velocidad a medida que avanza el juego, ten cuidado.

Si consigues destruir casi todas las setas que tienes cercas, empezará a darte la lata una pulga. Cae directamente al suelo y crea setas al caer. A veces se cuela un cortapicos en el campo de batalla, envenenando las setas a su paso. Las setas envenenadas son de un color distinto al del resto de las setas. Si el milpiés choca contra una seta envenenada, se vuelve loco y atraviesa el campo de setas directamente hacia ti.

CONTROLES DEL JUEGO

CONTROLES DEL JUEGO	ACCIONES
Panel de Control arriba	Mover hacia arriba
Panel de Control abajo	Mover hacia abajo
Panel de Control izquierda	Mover a la izquierda
Panel de Control derecha	Mover a la derecha
Botón A	Disparar
Botón B	No disponible

SUPER BREAKOUT®

Hay tres modalidades de juego para elegir: Cavity (cavidad), Double (doble) y Progressive (progresivo). También puedes cambiar el número de bolas de cada partida a 3 ó 5 bolas por partida.

EL JUEGO

El objetivo de Super Breakout® consiste en derribar los ladrillos de colores lanzando una bola con el bate. Cada vez que golpees un ladrillo, conseguirás un número determinado de puntos y el ladrillo desaparecerá. Cuando la bola cruza la barrera de ladrillos, choca contra la parte superior de la pantalla y rebota contra los ladrillos que se van rompiendo hasta que alcanza de nuevo la parte inferior del muro. Si no consigues devolver la pelota, pierdes una vida.

MODALIDADES DE JUEGO

- CAVITY (cavidad): Hay dos bolas atrapadas entre las hileras de ladrillos. Tu objetivo consiste en destruir todos los ladrillos y liberar las bolas. Si mantienes todas las bolas en juego, conseguirás más puntos por cada ladrillo que rompas.

- DOUBLE (doble): Esta forma de juego es igual que el modo Super Breakout® normal. La única diferencia es que tienes dos bates y dos bolas. De nuevo, el objetivo consiste en eliminar todos los ladrillos.

CONTROLES DEL JUEGO

El juego se controla de la siguiente forma:

CONTROLES DEL JUEGO	ACCIONES
Panel de Control arriba	No disponible
Panel de Control abajo	No disponible
Panel de Control izquierda	Mover a la izquierda
Panel de Control derecha	Mover a la derecha
Botón A	Soltar bola
Botón B	No disponible
Botón L	No disponible
Botón R	No disponible
START	Detener partida
Select	Abandonar partida

LUNAR LANDER®

MENÚ OPTIONS (OPCIONES)

Antes de empezar a jugar a Lunar Lander® puedes configurar las opciones del juego desde el menú Options (opciones). En dicho menú puedes elegir la cantidad de combustible con la que empiezas el juego. Puedes elegir entre 450, 600, 750, 900, 1100, 1300, 1550 y 1800 unidades de combustible.

INICIO DEL JUEGO

Al comenzar a jugar, aparece el menú Misión Select (seleccionar misión). Éste muestra las distintas misiones que puedes aceptar. Cada misión tiene un efecto distinto sobre la forma de maniobrar la nave espacial.

EL JUEGO

El objetivo consiste en alunizar el Lander sobre la superficie de la Luna. Puedes alunizar sobre cualquier zona plana, aunque algunas tienen multiplicadores debajo. Al alunizar en esas zonas, tu puntuación aumenta según la cantidad indicada. Para alunizar con éxito, el Lander se debe pilotar por debajo de cierta velocidad. Si el Lander desciende a más de 15 unidades de velocidad o se desplaza en horizontal a más de 31 unidades, chocará.

Por debajo de esas velocidades, es posible que el Lander resulte dañado si sigue moviéndose demasiado deprisa y tal vez pierdas unidades de combustible. Cuanto menor sea la dirección (vertical y horizontal), mejor será el alunizaje y más puntos conseguirás.

Si crees que vas a chocar, pulsa el botón B para activar la 'Maniobra de pánico' e intentar propulsarte para escapar del peligro. Puedes seguir intentando alunizar hasta que agotes todo el combustible.

CONTROLES DEL JUEGO

El juego se controla de la siguiente forma:

CONTROLES DEL JUEGO	ACCIONES
Panel de Control arriba	No disponible
Panel de Control abajo	No disponible
Panel de Control izquierda	Girar nave a la izquierda
Panel de Control derecha	Girar nave a la derecha
Botón A	Propulsión
Botón B	Maniobra de pánico
Botón L	Aumentar propulsión
Botón R	Reducir propulsión
START	Detener partida
Select	Abandonar partida

GARANTÍA LIMITADA

DESTINATION SOFTWARE, INC. GARANTÍA DE 90 DÍAS

DESTINATION SOFTWARE, INC. (DESTINATION) garantiza únicamente al comprador original de este producto de software DESTINATION que el medio en que está grabado este programa de software no presenta defectos materiales ni de fabricación durante un periodo de noventa (90) días desde la fecha de compra.

Este programa de software DESTINATION se vende "tal cual", sin garantía expresa o implícita de ninguna clase y DESTINATION no se responsabilizará de las pérdidas o daños de cualquier clase que resulten del uso de este programa. DESTINATION acuerda que durante un periodo de noventa (90) días reparará o bien sustituirá, a su elección y de forma gratuita, cualquier producto de software DESTINATION, con franqueo pagado, en su Centro de asistencia técnica de fábrica, si se presenta una prueba de compra fechada.

Nuestra responsabilidad se limita a la sustitución del cartucho, de forma gratuita, al comprador original (excepto el coste de devolución del cartucho).

Esta garantía no se aplicará al desgaste habitual. La presente garantía no se aplicará y quedará anulada si el defecto que presenta el producto de software DESTINATION se debe al abuso, uso no razonable, maltrato o negligencia. LA PRESENTA GARANTÍA REMPLAZA CUALESQUIERA OTRAS GARANTÍAS Y DESTINATION NO QUEDARÁ VINCULADO NI OBLIGADO A RESPONDER ANTE CUALESQUIERA OTRAS REPRESENTACIONES O RECLAMACIONES DE CUALQUIER NATURALEZA. CUALESQUIERA GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUIDAS LA GARANTÍA DE

COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN PARA UN FIN CONCRETO, QUEDARÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. EN NINGÚN CASO DESTINATION SERÁ RESPONSABLE DE CUALESQUIERA DAÑOS ESPECIALES, ADICIONALES O CONSECUENTES QUE RESULTEN DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE DESTINATION.

Algunos países no aceptan limitaciones en cuanto a la duración de las garantías implícitas o las exclusiones o limitaciones de los daños adicionales o consecuentes, por lo que es posible que las limitaciones anteriores no sean aplicables en su caso. La presente garantía le otorga unos derechos específicos. Asimismo, es posible que goce de otros derechos, según el país.

La presente garantía no se aplicará en la medida en que cualesquiera de las disposiciones de la misma estén prohibidas por alguna ley nacional o internacional que no pueda adelantarse.

Reparación / Asistencia técnica tras el vencimiento de la garantía - Si necesita reparar el cartucho una vez vencido el periodo de garantía de 90 días, póngase en contacto con el Departamento de atención al cliente en el número que aparece a continuación. Se le indicará el precio estimado de la reparación y las instrucciones de envío.

APOYO TECNICO

Si se produjeran problemas o dificultades técnicas con el juego contáctenos en:
Teléfono: +44 (0) 114 241 3736 E-mail: customersupport@zoodigitalpublishing.com
Nuestras líneas telefónicas están abiertas de 10.00 a 16.30, además existe un contestador automático disponible las 24 horas si se desea dejar un mensaje fuera de este horario.

NOTES

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING 54
MILLIPEDE® 55
SUPER BREAKOUT® 57
LUNAR LANDER® 59

INLEIDING

Plaats de Millipede®-, Super Breakout®- en Lunar Lander®-spelcassette op de juiste wijze in het Game Boy Advance™-systeem. Schakel de Game Boy Advance™ in. Het titelscherm wordt weergegeven. Als het titelscherm niet verschijnt, keer je terug naar stap 1.

WAARSCHUWING: Als je een spelcassette plaatst terwijl het systeem reeds is ingeschakeld, kan de spelcassette worden beschadigd.

TITELSCHERM

Druk in het titelscherm op START om het spel te beginnen.

HOOFDMENU

Millipede®, Super Breakout® en Lunar Lander® zijn allemaal direct toegankelijk vanuit het hoofdmenu.

CONFIGURATIE

Eerst moet je de beginscore voor elk spel instellen. Op deze manier stel je de score (en dus het level) in waarmee je het spel begint. Hoe hoger de beginscore, des te sneller en moeilijker het spel wordt.

MILLIPEDE®

Je kunt kiezen uit vier beginscores: 00, 15000, 30000 en 45000. 00 is het makkelijkst en 45000 het moeilijkst.

HET SPEL

In Millipede® moet je het gevaarlijke insect, dat continu van boven het scherm in komt, naar de vergetelheid knallen. Telkens als je een stuk van de duizendpoot raakt, splitst deze zich op in meerdere delen. Terwijl het scherm wordt gevuld met deze meerpotige terreur, wordt het schietspel steeds chaotischer. Om het nog lastiger te maken, fungeren de paddestoelen als schild tussen je kogels en de duizendpoot. O, en hebben we al verteld dat er onder in het scherm spinnen rondkruipen die je het leven nog zuurder maken?

De spanning begint zodra je boogschutter verschijnt. De eerste duizendpoot begint aan zijn verraderlijke pad door het paddestoelenveld. De boogschutter kan verticaal en horizontaal worden bewogen voor maximale wendbaarheid. Je zult paddestoelen moeten vernietigen om een vrij schot te krijgen op de duizendpoot en andere doelwitten. Als de duizendpoot tegen een paddestoel aan loopt, draait de duizendpoot zich om en beweegt deze één rij omlaag. Als je één van de segmenten van de duizendpoot raakt, splitst de duizendpoot zich in twee lichamen, om nog dichter te naderen. Als de duizendpoot of een deel ervan de onderkant van het scherm bereikt zonder te worden vernietigd, draait de duizendpoot zich om naar de bovenkant van het scherm. Om het spel nog uitdagender te

maken, beweegt er een spin over het scherm, in een willekeurig verticaal patroon. De spin kan zowel jou als alle paddestoelen op zijn weg vernietigen. Later in het spel kruipt de spin ontzettend snel, dus pas op.

Als het je lukt om de meeste paddestoelen in de buurt weg te schieten, word je lastig gevallen door een vlo. Deze valt recht naar beneden en maakt tijdens zijn val nieuwe paddestoelen aan. Soms jaagt er een oorwurm over het veld, die elke paddestoel op zijn weg vergiftigt. Giftige paddestoelen hebben een andere kleur dan de rest van de paddestoelen. Als de duizendpoot op een giftige paddestoel botst, wordt hij helemaal wild en duikt hij recht naar je toe, dwars door het paddestoelenveld.

SPELBESTURING

SPELBESTURING	ACTIES
Vierpuntsdruktoets omhoog	Naar boven
Vierpuntsdruktoets omlaag	Naar beneden
Vierpuntsdruktoets links	Naar links
Vierpuntsdruktoets rechts	Naar rechts
A-knop	Vuren
B-knop	Niet beschikbaar

SUPER BREAKOUT®

Je kunt kiezen uit drie speltypen: Cavity (holte), Double (dubbel) en Progressive (progressief). Je kunt tevens het aantal ballen per spel instellen op 3 of 5.

HET SPEL

Het doel van Super Breakout® is het afbreken van rijen gekleurde stenen, door een bal vanaf je bat te laten stuiteren. Telkens als je met de bal een steen raakt, scoor je het bijbehorende aantal punten en verdwijnt de steen. Zodra de bal doorbreekt, kaatst deze heen en weer tussen de bovenkant van de muur en de bovenkant van het scherm. Op deze manier worden de stenen afgebroken totdat de bal terugkaatst naar de onderkant van de muur. Als je de bal niet terugslaat, verlies je een leven.

SPELTYPEN

- CAVITY (holte): Tussen de rijen stenen liggen twee ballen opgesloten. Het doel is om alle stenen te vernietigen en ondertussen de opgesloten ballen vrij te laten komen. Door alle ballen in het spel te houden, kun je voor elke verwijderde steen meer punten scoren.

- DOUBLE (dubbel): Double (dubbel) wordt op dezelfde manier gespeeld als normale Super Breakout®-spellen. Het enige verschil is dat je twee bats (boven elkaar) en twee ballen hebt. Ook hier is het doel om alle stenen te verwijderen.

- PROGRESSIVE (progressief): In het Progressive (progressieve) spel bewegen de rijen

stenen omlaag richting je bat. Het doel is om zo lang mogelijk door te gaan, terwijl je stenen uit de naderende muren verwijdert.

SPELBESTURING

Het spel wordt als volgt bestuurd:

SPELBESTURING	ACTIES
Vierpuntsdruktoets omhoog	Niet beschikbaar
Vierpuntsdruktoets omlaag	Niet beschikbaar
Vierpuntsdruktoets links	Naar links
Vierpuntsdruktoets rechts	Naar rechts
A-knop	Bal loslaten
B-knop	Niet beschikbaar
L-knop	Niet beschikbaar
R-knop	Niet beschikbaar
START	Spel pauzeren
Select	Spel afsluiten

LUNAR LANDER®

OPTIEMENU

Voordat je Lunar Lander® start, kun je de spelopties configureren via het optiemenu. Hier kun je de hoeveelheid brandstof kiezen waarover je in het begin van het spel kunt beschikken. De hoeveelheid brandstof kan worden ingesteld op 450, 600, 750, 900, 1100, 1300, 1550 of 1800 eenheden.

HET SPEL STARTEN

Nadat je het spel hebt gestart, wordt het menu 'Mission Select' (missie selecteren) weergegeven. Hierin worden de verschillende missies weergegeven die je kunt spelen. Elke missie heeft een andere uitwerking op de manoeuvres van het ruimteschip.

HET SPEL

Het doel van het spel is om het landingsvoertuig veilig op het oppervlak van de maan te landen. Je kunt op elk vlak gebied landen, maar onder sommige gebieden bevinden zich 'vermenigvuldigers'. Als je op een dergelijk gebied landt, wordt de score met het weergegeven aantal punten verhoogd. Om succesvol te landen, mag het landingsvoertuig niet sneller bewegen dan een bepaalde snelheid. Als het landingsvoertuig meer dan 15 snelheidseenheden omlaag of 31 snelheidseenheden opzij valt, stort je neer. Onder deze snelheden wordt het landingsvoertuig nog steeds beschadigd en kun je nog steeds brandstofeenheden kwijtraken als je te snel beweegt. Hoe lager de snelheid in beide richtingen, des te beter de landing en des te meer punten je krijgt. Als je denkt dat je gaat

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE

DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION

DRUGS
LES DROGUES

FEAR
LA PEUR

SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL

VIOLENCE
LA VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo® D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

20 Furnival Street, Sheffield, S1 4QT. UK
www.zoodigitalpublishing.com **Helpline number: +44 (0) 114 241 3736**
Published by DSI, distributed by ZOO Digital Publishing, under license from Atari.
DESTINATION SOFTWARE INC. 137 Hurffville-Cross Keys Rd, Suite C Sewell, NJ 08080